

VEHICLE HUD



Microsoft
game studios

0907 Part No. X13-60673-01 EE

BIOWARE
CORP



Get the strategy guide
primagames.com®



XBOX 360

XBOX
LIVE



VAROVÁNÍ Dříve než začnete hrát videohru Xbox 360, přečtěte si tento návod k použití a další příručky obsahující důležité bezpečnostní a zdravotní informace. Všechny příručky uschovejte pro případné další nahlížení. Informace o výměně příručky jsou k dispozici na stránkách www.xbox.com/support nebo telefonicky v oddělení zákaznické podpory Xbox.

Důležitá zdravotní varování v souvislosti s hraním videoher

Fotosenzitivní epileptické záchvaty

Malé procento lidí může při sledování obrázků včetně blikajících světel nebo obrázků, které se mohou ve videohrách objevit, dostat epileptický záchvat. Dokonce i u lidí, kteří netrpí epilepsi nebo záchvaty, se může projevit podposlední nedíagnostikovaný stav, který způsobí „fotosenzitivní epileptické záchvaty“ při sledování videoher.

Záchvaty se mohou projevit několika různými příznaky, jako jsou například závratě, zdvojené vidění, třes víček nebo tváře, šukání nebo třes končetin, dezorientace nebo chvilková ztráta vědomí. Záchvaty mohou rovněž způsobit ztrátu vědomí nebo křeče s následným zraněním v důsledku pádu nebo nárazu na okolní předměty.

Pokud se u vás projeví některý z uvedených příznaků, okamžitě přerušte hru a vyhledejte lékaře. Povinností rodičů je sledovat děti a zjistit, zda se u nich neprojeví některý z uvedených příznaků – výskyt epileptických záchvatů tohoto typu je u dětí a dospívajících pravděpodobnější než u dospělých. Riziko vzniku fotosenzitivních epileptických záchvatů lze snížit následujícími opatřeními: posadte se ve větší vzdálenosti od obrazovky; používejte menší obrazovku; místnost má být dobře osvětlená; nehrajte videohry, jste-li ospalí nebo unavení.

Pokud se u vás nebo u některého z vašich příbuzných vyskytly záchvaty nebo epilepsie, před hraním videoher se poraďte s lékařem.

Co je systém PEGI?

Systém klasifikace podle věkových kategorií PEGI chrání nezletilé před hrami, které jsou nevhodné pro určitou věkovou skupinu. Vezměte na vědomí, že se nejedná o označení obtížnosti her. Systém PEGI se skládá ze dvou částí a umožňuje rodičům a osobám, které kupují hry pro děti, provádět erudovaný výběr podle věku hráče, kterému je hra určena. První částí je klasifikace vhodnosti pro věkové kategorie:

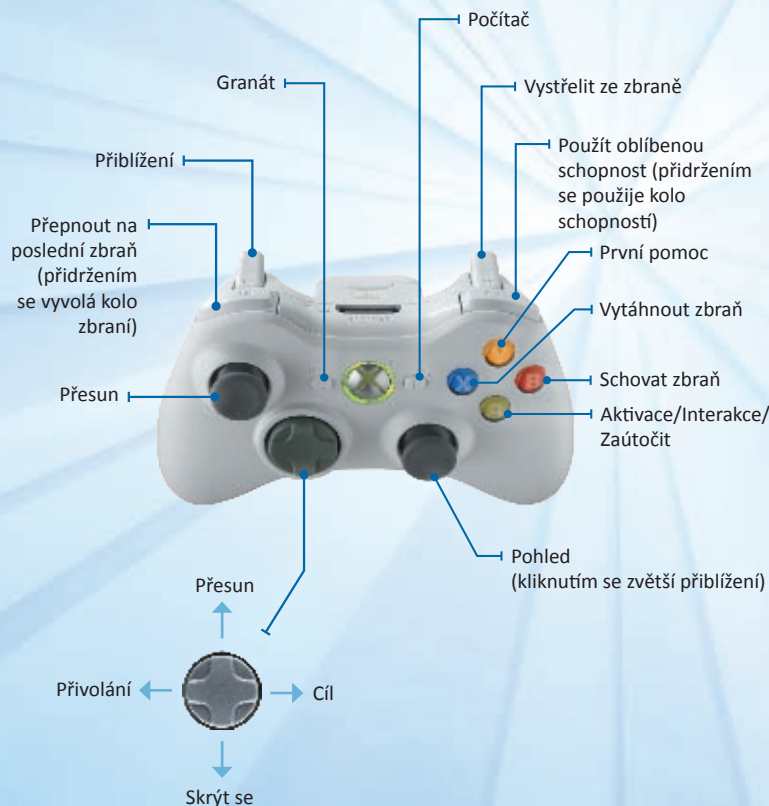


Druhou částí jsou ikony, které označují typ obsahu hry. V závislosti na hře může být uvedeno i více těchto ikon. Klasifikace vhodnosti hry pro věkové kategorie odpovídá míře tohoto obsahu. Ikony jsou:



Další informace získáte na adrese <http://www.pegi.info> a pegionline.eu

NASTAVENÍ OVLADAČE





Konverzace

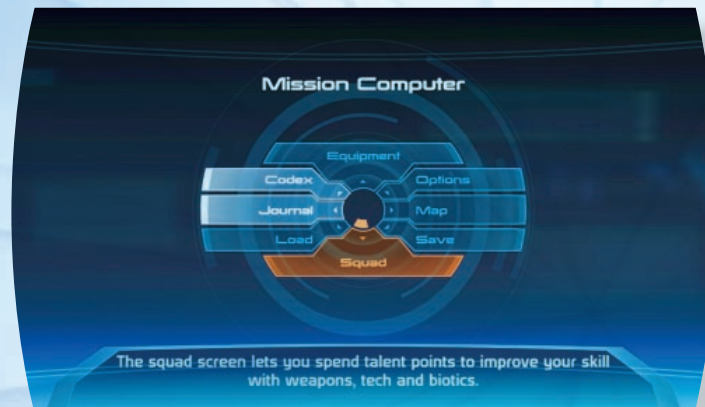
Filmové dialogy založené na rozhodování v Mass Effect umožňují upravovat si svou postavu a příběh pomocí konverzačního kola ve spodní části obrazovky.

Na levé straně kola jsou možnosti probrat konverzaci do větší hloubky, zatímco možnosti napravo spíše vedou k ukončení hovoru.

Horní část kola většinou odpovídá přístupu šampióna, při kterých postava provádí nezištná, spolupracující rozhodnutí. Spodní část kola většinou odpovídá přístupu renegáta, při kterém je postava agresivnější a nepřátelštější.

Při utrácení bodů talentů na talenty šarm a zastrašování se na levé straně kola objevují nové možnosti, které později mohou pomoci s lepšími výsledky rozhovorů. Možnosti vázané na šarm se zobrazují modře. Možnosti vázané na zastrašování červeně.

Pomocí **L** vyberte svou odpověď a pak ji stiskem **A** nechte přehrát. Jakmile se objeví konverzační kolo, vyberte si další odpověď. Vaše postava promluví v dramaticky vhodném okamžiku. Stiskem **X** přerušíte nebo přeskočíte řádek dialogu.



Stiskem **START** vyvoláte displej svého počítače. Pomocí **L** ukažte na oblast na displeji a pak si vyberte stiskem **A**. Pokud je některá oblast aktualizovaná, bude na displeji blikat.

V počítači můžete přistupovat k detailům hry:

- **Vybavení (Equipment)** – zobrazí právě používané zbraně, brnění a další předměty, navíc poskytne možnosti nasadit si nové vybavení.
- **Nastavení (Options)** – zde se nastavují možnosti hry, ovladače, grafiky, zvuku a další. Mnoho z těchto voleb ovlivní obtížnost hry a váš vizuální zážitek, nezapomeňte si prohlédnout všechny dostupné možnosti.
- **Mapa (Map)** – zobrazí aktuální lokaci a zajímavá místa.
- **Uložení (Save)** – uloží aktuální stav a lokaci hry.
- **Družstvo (Squad)** – zobrazení statistik postavy a členů jednotky.
- **Nahrání (Load)** – zde je možné nahrávat uložené a automaticky uložené herní pozice.
- **Deník (Journal)** – zobrazení aktuálních a splněných úkolů.
- **Kodex (Codex)** – všechny možné informace o vesmíru Mass Effect.

Bojový systém Mass Effect dovoluje absolutní kontrolu a promyšlené rozhodování.

Pro vytažení zbraně stiskněte **X**. Pro schování zbraně stiskněte **B**.

Stisknutím a přidržením **LB** přepnete zbraně kteréhokoli člena jednotky a můžete procházet dostupnými zbraněmi. Pomocí **L1** ukažte na svůj výběr a pak si ji vyberte stiskem **A**. Povolením **LB** se vrátíte do hry.

K použití schopností jednotlivých členů jednotky stiskněte a přidržte **RB**.

Na výběr schopnosti ji pomocí **L1** označte a pak vyberte stiskem **A**. Každý člen jednotky může mít v tomto pohledu vybranou jednu schopnost.

Rozkazy jednotce

Pomocí **O** můžete vydávat své jednotce rozkazy:

- Stiskem **O** pošlete svou jednotku na zaměřené místo.
- Stiskem **Q** jim přikážete krýt se.
- Stiskem **Y** jim přikážete zaútočit na specifického nepřítele.
- Stiskem **X** jim přikážete seběhnout se k vaší pozici a pak vás následovat.



Prvky HUD (průhledového displeje) obsahují:

- 1 **Zaměřovač** – zaměřuje objekty ve vašem výhledu. Nepřátelé jsou označeni červeně, přátelské objekty modře. Bojové hazardy oranžově.
- 2 **Ukazatel stavu party** – zobrazuje zdraví a štíty členů jednotky. Také ukazuje stav pohybu jednotky.
- 3 **Radar** – zobrazuje nepřátele v dosahu. Také zobrazuje ukazatele na zajímavá místa na mapě.
- 4 **Ukazatel výběru** – zobrazuje jméno označeného objektu a výsledek stisku **A**.

Bojový systém nabízí dobře vyladěné ovládání pohybu, rozhodování a pozice kamery. Mezi klíčové prvky patří:

Zaměřování: Pomocí **R** můžete pohybovat zaměřovačem. Schopnosti a zbraně střílí do středu zaměřovače.

Asistované zaměřování: Ikona asistovaného zaměřování označuje nepřítele nejbližší k zaměřovači. Stiskem **LT** přiblížíte výhled zaměřovače, čímž zvýšíte přesnost zbraní, na jejichž používání je vaše postava vycvičena (na používání zbraně se můžete vycvičit utracením bodů talentu na danou zbraň.)

Přesnost: Nepřetržitá střelba časem snižuje přesnost. Čím více výcviku se zbraní ale máte, tím déle budete při střelbě přesní.

Přesnost snižuje:

- **Kopání** – Výstřel ze zbraně působí zpětný ráz, který snižuje přesnost střelby.
- **Únava** – Sprintování může vést časem k vyčerpání. (Stiskem **A** lze sprintovat nebo se vrhnout na nepřítele.)



KOLO SCHOPNOSTÍ

Kolo schopností: pokud chcete přistoupit ke svým schopnostem a používat je, stiskněte a přidržte **RB**, čímž vyvoláte kolo schopností.

Pomocí **L** můžete procházet schopnostmi všech členů jednotky. Vyberte si schopnost a pak ji stiskem **A** přiřadíte jako akci.

Také můžete stiskem **X** schopnost namapovat. Stiskem **RB** ji pak vyvoláte.

Pomocí **R** zamiřte na nějaké místo a zaměřte akci. Každý člen jednotky může mít přiřazenou jednu akci.

Uvolněním **RB** provedete akci a použijete schopnost.

Mako je bojové vozidlo pěchoty. Převáží vás a vaši jednotku do boje, kde poskytuje palebnou podporu a krytí.

Pokud chcete vstoupit se svou jednotkou do Mako, vyberte si ho a pak stiskněte **A**.

Pohybem **L** můžete Mako řídit, pohybem **R** posunujete pohledem.

Stiskem **A** aktivujete tryskový skok přes nerovný terén, nebo pro úhyb před nepřátelskou střelbou.

Stiskem **LT** přiblížíte pohled kamery zbraně, **RB** vystřelíte z děla a pomocí **RT** z kulometu.

Při opuštění Mako musíte najít bezpečnou pevnou půdu a pak stisknout **B**.

Dejte si pozor na rizika venkovního prostředí, v nepříznivé atmosféře můžete přežít jenom omezenou dobu.

Změny informací uvedených v tomto dokumentu, včetně adres URL a všech odkazů na webové stránky bez předchozího upozornění jsou vyhrazeny. Není-li uvedeno jinak, příklady názvů společností, organizací, produktů, názvů domén, adresy elektronické pošty, loga, osoby, místa a události zde popsané jsou smyšlené a nelze z nich odvozovat žádný úmysl ani žádné souvislosti s jakoukoli skutečnou společností, organizací, produktem, názvem domény, adresou elektronické pošty, logem, osobou, místem či událostí. Za dodržení všech příslušných zákonů na ochranu autorských práv nese odpovědnost uživatel. Bez omezení práv souvisejících s autorským právem nesmí být žádná část tohoto dokumentu reprodukována, uchovávána nebo vložena do vyhledávacího systému, nesmí být přenášena žádnou formou ani prostředky (elektronicky, mechanicky, kopírováním, nahráváním ani jinak) ani za žádným účelem, bez výslovného písemného povolení společnosti Microsoft Corporation.

Společnost Microsoft a BioWare Corp. může vlastnit patenty, patentové přihlášky, ochranné známky, autorská práva nebo jiná práva duševního vlastnictví týkající se obsahu tohoto dokumentu. S výjimkou výslovného písemného vyjádření v jakékoli písemné licenční smlouvě se společností Microsoft a BioWare Corp. vám dodáním tohoto dokumentu není udělena žádná licence týkající se patentů, ochranných známek, autorských práv nebo jiného duševního vlastnictví.

Zde uvedené názvy skutečných společností a produktů mohou být ochrannými známkami příslušných vlastníků.

Neoprávněné kopírování, demontáž, přenášení, veřejná produkce, zapůjčení, hra za úplatu nebo obejití zákona o ochraně před kopírováním je přísně zakázáno.

Vyrobil BioWare Corp. pro Microsoft Corporation.

Mass Effect, Copyright 2003-2007 BioWare Corp. Všechna práva vyhrazena. BioWare Corp., logo BioWare Corp., BioWare, logo BioWare, Mass Effect a logo Mass Effect jsou ve Spojených státech a jiných zemích obchodní značky BioWare Corp.

Části © 2007 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE a logo Xbox jsou obchodní značky společnosti skupiny Microsoft.

Unreal® Engine, Copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. Všechna práva vyhrazena. Unreal® je registrovanou ochrannou známkou Epic Games, Inc.

Části © 2007 Scaleform Corporation.

Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT™): Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT je ve Spojených státech či jiných zemích obchodní značka Creative Technology Ltd.

Vyrobeno v licenci od Dolby Laboratories.



Využívá Bink Video. © Copyright 1997-2007 RAD Game Tools, Inc.

Omezená záruka kopie herního softwaru Xbox („Hra“)

Záruka

Společnost Microsoft Corporation („Microsoft“) zaručuje, že provoz této hry bude plně odpovídat popisu v příloženém návodu k použití po dobu 90 dnů od data prvního zakoupení. Tato omezená záruka je neplatná, pokud problémy související s provozem hry způsobila nehoda, zneužití, vir nebo nesprávné použití. Společnost Microsoft nenese odpovědnost za poškození hry, kterému bylo možné předejít náležitou péčí z vaší strany.

Vaše právní prostředky

Zjistíte-li do 90 dnů problém související s hrou, na který se vztahuje tato záruka, vraťte hru prodejci společně s kopií původního dokladu o zakoupení. Prodejce podle vlastního uvážení (a) hru bezplatně opraví nebo vymění nebo (b) vrátí zaplacenou částku. Vyměněná hra bude v záruce po zbytek původní záruční doby nebo 30 dnů od data uvedení na stvrzence, podle toho, která doba bude delší. Společnost Microsoft nenese odpovědnost za poškození hry, kterému bylo možné předejít náležitou péčí z vaší strany.

Zákonná práva

Vůči prodejci můžete mít zákonná práva, která nejsou ovlivněna omezenou zárukou společnosti Microsoft. POKUD JSTE HRU NEZAKOUPILI PRO OSOBNÍ UŽÍVÁNÍ (TEDY POKUD NEVYSTUPOJETE JAKO ZÁKAZNÍK) Následující podmínky platí v maximálním rozsahu povoleném platnými zákony.

Žádné další záruky

Společnost Microsoft a její dodavatelé odmítají jakékoli další záruky nebo podmínky, vyjádřené i předpokládané, týkající se hry a příloženého návodu k použití.

Omezení odpovědnosti

Společnost Microsoft ani její dodavatelé neponesou žádnou odpovědnost za jakékoli škody, které jakýmkoli způsobem vyplynou z použití hry nebo nemožností hry používat nebo které s jejím použitím či nemožností použití budou jakýmkoli způsobem souviset, a to i kdyby společnost Microsoft nebo její dodavatelé byli poučeni o možnosti takových škod. Celková odpovědnost společnosti Microsoft a jejich dodavatelů je za všech okolností ohraničena sumou, kterou jste zaplatili za hru.

Máte-li dotazy ohledně této záruky, obraťte se na prodejce nebo společnost Microsoft na adrese:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Ireland (Irsko)

⚠ UPOZORNENIE Pred hraním hry si kvôli bezpečnostným a zdravotným informáciám prečítajte návod na použitie Xbox 360 a ostatné návody k príslušenstvu. Návody si uložte pre ich budúce použitie. Pre zmeny v návodoch navštívte www.xbox.com/support alebo volajte zákaznícku linku Xbox Customer Support (viď vnútorná strana zadného krytu).

Dôležité zdravotné upozornenia o hraní videohier

(Epileptické) záchvaty

Veľmi malé percento osôb môže postihnúť záchvat, keď sú vystavené určitým optickým obrazcom, vrátane blikajúcich svetiel alebo vzorov, ktoré sa môžu objavovať vo videohrách. Dokonca aj osoby, ktoré nezažili záchvat alebo epileptický záchvat, môžu mať nediagnostikované predpoklady, ktoré môžu mať počas sledovania videohier za následok „fotosenzitívny epileptický záchvat“.

Tieto záchvaty sa môžu prejavovať rôznymi symptómami, vrátane stavu na omdlenie, zmeneného vnímania, trasu očí alebo tváre, trhaním alebo škľabaním rúk alebo nôh, dezorientácie, zmätenosti, alebo momentálnej straty vedomia. Záchvaty môžu spôsobiť stratu vedomia alebo kŕče, ktoré môžu viesť k poraneniu v dôsledku pádu alebo nárazu do okolitých predmetov.

Ihneď prestaňte hrať a informujte lekára, ak spozorujete ktorýkoľvek z týchto príznakov. Rodičia by mali sledovať a spýtať sa detí na tieto príznaky – malé a dospievajúce deti sú na tieto záchvaty náchylné viac než dospelí. Riziko fotosenzitívnych epileptických záchvatov môže byť znížené dodržovaním nasledujúcich opatrení: sedávajte ďalej od obrazovky; používajte menšiu obrazovku; hrajte v dobre osvetlenej miestnosti; nehrajte, ak ste ospalí alebo unavení.

Ak ste vy alebo vaši príbuzní v minulosti zaznamenali záchvaty alebo epilepsiu, konzultujte pred hraním svojho lekára.

Čo je PEGI systém?

PEGI systém na hodnotenie veku ochraňuje maloletých pred hrami, nevhodnými pre ich vekovú skupinu. POZOR, toto nie je ohodnotenie obtiažnosti hry. PEGI pozostáva z dvoch častí a umožňuje rodičom a iným, ktorí kupujú hry pre deti, aby získali správne informácie pre výber hry, vhodnej pre vek hráča, ktorému je určená. Prvá časť je vekové hodnotenie:



Druhá časť pozostáva zo symbolov, označujúcich typ obsahu hry. Každá hra môže obsahovať viaceré z týchto symbolov. Vekové ohodnotenie hry odráža intenzitu tohto obsahu. Symboly sú:



Pre ďalšie informácie navštívte <http://www.pegi.info> a pegionline.eu



Konverzácia

Filmové dialógy založené na rozhodovaní v hre Mass Effect vám umožňujú upravovať si svoju postavu a príbeh pomocou konverzačného kolesa v spodnej časti obrazovky.

Možnosti na ľavej strane kolesa vám umožňujú prebrať konverzáciu do väčšej hĺbky, zatiaľ čo možnosti napravo skôr vedú rozhovor k ukončeniu.

Horná časť kolesa väčšinou zodpovedá prístupu šampióna, pri ktorých postava prijíma nezištné, spolupracujúce rozhodnutia. Spodná časť kolesa väčšinou zodpovedá prístupu zradcu, pri ktorom je postava agresívnejšia a nepriateľskejšia.

Pri utrácaní bodov talentu na okúzľovanie a zastrašovanie talentov sa na ľavej strane kolesa objavujú nové možnosti, ktoré vám neskôr môžu pomôcť s lepšími výsledkami rozhovorov. Možnosti viazané na okúzľovanie sa zobrazujú modrou farbou. Možnosti viazané na zastrašovanie červenou farbou.

Pomocou **B** vyberte svoju odpoveď a potom ju stlačením tlačidla **A** nechajte prehrať. Hneď ako sa objaví konverzačné koleso, vyberte si svoju ďalšiu odpoveď. Vaša postava prehovorí v dramaticky vhodnom okamihu. Stlačením tlačidla **X** prerušíte alebo preskočíte riadok dialógu.



Stlačením tlačidla **START** vyvoláte displej svojho počítača. Pomocou **L1** ukážte na oblasť na displeji a potom si ju vyberte stlačením tlačidla **A**. Ak je niektorá oblasť aktualizovaná, bude na displeji blikať.

V počítači môžete pristupovať k detailom hry:

- **Vybavenie (Equipment)** – Zobrazí práve používané zbrane, brnenie a ďalšie predmety, navyše poskytne možnosti nasadiť si nové vybavenie.
- **Nastavenie (Options)** – Tu je možné nastaviť možnosti hry, ovládače, grafiku, zvuk a ďalšie. Mnohé z týchto volieb ovplyvnia náročnosť hry a váš vizuálny zážitok, nezabudnite si prezrieť všetky dostupné možnosti.
- **Mapa (Map)** – Zobrazí aktuálnu lokalitu a zaujímavé miesta.
- **Uloženie (Save)** – Uloží aktuálny stav a lokalitu vašej hry.
- **Družstvo (Squad)** – Zobrazenie štatistík vašej postavy a členov vašej jednotky.
- **Nahratie (Load)** – Tu je možné nahrávať uložené a automaticky uložené herné pozície.
- **Denník (Journal)** – Zobrazenie aktuálnych a splnených úloh.
- **Kódex (Codex)** – Všetky dostupné informácie o vesmíre Mass Effect.

Bojový systém hry Mass Effect dovoľuje absolútnu kontrolu a premyslené rozhodovanie.

Na vytiahnutie svojej zbrane stlačte **X**. Na schovanie zbrane stlačte **B**.

Na prepnutie zbrane ktoréhokoľvek člena jednotky stlačte a pridržte tlačidlo **LB**, a môžete prechádzať dostupnými zbraňami. Pomocou **L1** ukážte na svoju zvolenú možnosť a potom ju vyberte stlačením **A**. Povolením tlačidla **LB** sa vrátite do hry.

Na použitie schopností jednotlivých členov jednotky stlačte a pridržte tlačidlo **RB**.

Ak chcete vybrať schopnosť, označte ju pomocou **L1** a potom ju vyberte stlačením **A**. Každý člen jednotky môže mať v tomto pohľade vybranú jednu schopnosť.

Rozkazy jednotke

Pomocou **O** môžete vydávať rozkazy svojej jednotke:

- Stlačením tlačidla **O** pošlete svoju jednotku na zamerané miesto.
- Stlačením tlačidla **O** im prikážete kryť sa.
- Stlačením tlačidla **O** im prikážete zaútočiť na špecifického nepriateľa.
- Stlačením tlačidla **O** im prikážete zbehnúť k vašej pozícii a potom vás nasledovať.



Prvky HUD (prehľadového displeja) obsahujú:

- 1 **Zameriavač** – Zameriava objekty vo vašom výhľade. Nepriatelia sú označení červenou, priateľské objekty modrou farbou. Bojové hazardy sú oranžové.
- 2 **Ukazovateľ stavu príslušnej strany** – Zobrazuje zdravie a štíty členov jednotky. Taktiež ukazuje stav pohybu jednotky.
- 3 **Radar** – Zobrazuje nepriateľa v dosahu. Taktiež zobrazuje ukazovatele na zaujímavých miestach na mape.
- 4 **Ukazovateľ výberu** – Zobrazuje názov označeného objektu a výsledok stlačenia tlačidla **A**.

Bojový systém ponúka dobre vyladené ovládanie pohybu, rozhodovanie a pozície kamery. Medzi kľúčové prvky patrí:

Zameriavanie: Pomocou **R** môžete pohybovať zameriavačom. Schopnosti a zbraň strieľajú do stredu zameriavača.

Asistované zameriavanie: Ikona asistovaného zameriavania označuje nepriateľa, ktorý je najbližšie k zameriavaču. Stlačením tlačidla **LT** priblížite výhľad zameriavača, čím zvýšite presnosť zbraní, na používanie ktorých je vaša postava vycvičená (na používanie zbrane sa môžete vycvičiť minútím bodov talentu na danú zbraň.)

Presnosť: Nepretržitá strelba časom znižuje presnosť. Čím dlhší výcvik so zbraňou ste absolvovali, tým dlhšie si zachováte presnosť pri streľbe.

Presnosť znižuje:

- **Kopanie** – Výstrel zo zbrane pôsobí spätný ráz, ktorý znižuje presnosť streľby.
- **Únava** – Šprintovanie môže viesť časom k vyčerpaniu. (Stlačenie tlačidla **A** umožňuje šprintovať alebo vrhnúť sa na nepriateľa.)



KOLESO SCHOPNOSTÍ

Koleso schopností: ak chcete pristúpiť k svojim schopnostiam a používať ich, stlačte a pridržte tlačidlo **RB**, čím vyvoláte koleso schopností.

Pomocou tlačidla **LT** môžete prechádzať schopnosťami všetkých členov jednotky. Vyberte si schopnosť a potom ju stlačením **A** priradíte ako akciu.

Taktiež môžete stlačením **X** schopnosť namapovať. Stlačením tlačidla **RB** ju potom vyvoláte.

Pomocou **R** zamierite na nejaké miesto a zamerajte akciu. Každý člen jednotky môže mať priradenú jednu akciu.

Uvoľnením **RB** vykonáte akciu a použijete schopnosť.

Mako je bojové vozidlo pechoty. Preváža vás a vašu jednotku do boja, kde poskytujete palebnú podporu a krytie.

Ak chcete vstúpiť so svojou jednotkou do Mako, vyberte si ho a potom stlačte tlačidlo **A**.

Pohybom **L** môžete Mako riadiť, pohybom **R** posúvate pohľad.

Stlačením tlačidla **A** aktivujete prudký skok cez nerovný terén alebo uhnutie pred nepriateľskou strelbou.

Stlačením tlačidla **L** priblížite pohľad kamery zbrane, **RB** vystrelíte z dela a pomocou **RT** z guľometu.

Ak chcete opustiť Mako, musíte nájsť bezpečnú pevnú pôdu a potom stlačiť tlačidlo **B**.

Dajte si pozor na riziká vonkajšieho prostredia, v nepriaznivej atmosfére môžete prežiť len obmedzený čas.

Informácie v tomto dokumente vrátane internetových adries a iného internetového obsahu podliehajú zmenám bez oznámenia. Ak nie je uvedené inde, príklady spoločností, organizácií, produktov, názvy domén, e-mailové adresy, logá, osoby, miesta a udalosti tu popisované sú fiktívne a neexistuje žiadne úmyselné spojenie so skutočnými spoločnosťami, organizáciami, produktmi, názvami domén, e-mailovými adresami, logami, osobami, miestami a udalosťami, ani od nich nie je odvodené. Rešpektovanie všetkých príslušných autorských zákonov je zodpovednosťou používateľa. Bez obmedzenia autorských práv nesmie byť žiadna časť tohto dokumentu reprodukováaná, uchovávaná alebo uvádzaná do vyhľadávacieho systému alebo prenášaná v akejkoľvek podobe alebo akýmkoľvek spôsobom (elektronicky, mechanicky, fotokopírovaním, nahrávaním alebo iným) alebo pre akékoľvek účely bez výslovného písomného oprávnenia spoločnosti Microsoft Corporation.

Spoločnosť Microsoft a BioWare Corp. vlastní patenty na aplikácie, ochranné známky, autorské práva alebo iné intelektuálne vlastnícke práva pokrývajúce podstatu tohto dokumentu. Okrem výslovne poskytnutého písomného súhlasu od spoločnosti Microsoft a BioWare Corp. vám nedáva vlastníctvo tohto dokumentu žiadne práva na tieto patenty, ochranné známky, autorské práva alebo iné intelektuálne vlastníctvo.

Názvy spoločností a výrobkov tu uvedených môžu byť ochrannými známkami ich zákonných vlastníkov.

Neautorizované kopírovanie, reverzné inžinierstvo, prevod, verejné predstavenie, nájom, platby za hranie, alebo obchádzanie ochrany proti kopírovaniu je prísne zakázané.

Vyrobil BioWare Corp. pre Microsoft Corporation.

Mass Effect, Copyright 2003-2007 BioWare Corp. Všetky práva vyhradené. BioWare Corp., logo BioWare Corp., BioWare, logo BioWare, Mass Effect a logo Mass Effect sú v Spojených štátoch či v iných krajinách obchodné značky BioWare Corp.


Časť © 2007 Microsoft Corporation. Všetky práva vyhradené. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE a logo Xbox sú obchodné značky spoločností skupiny Microsoft.

Unreal® Engine, Copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. Všetky práva vyhradené. Unreal® je registrovanou ochrannou známkou Epic Games, Inc.

Časť © 2007 Scaleform Corporation.

Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT™): Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT je v Spojených štátoch či v iných krajinách obchodná značka Creative Technology Ltd.

Vyrobené v licencií od Dolby Laboratories.

 Využíva Bink Video. © Copyright 1997-2007 RAD Game Tools, Inc.

Obmedzená záruka na vašu kópiu softvéru Xbox Game Software („hry“)

Záruka

Spoločnosť Microsoft Corporation („Microsoft“) zaručuje, že táto hra bude fungovať podstatným spôsobom tak, ako je popísané v priloženej príručke počas 90 dní od dátumu zakúpenia. Táto obmedzená záruka vylučuje akékoľvek problémy s hrou vzniknuté v súvislosti s nehodou, zneužitím, vírusom alebo nesprávnym použitím. Spoločnosť Microsoft ohľadne hry vylučuje akékoľvek iné sľuby a záruky.

Nápravné opatrenia

Ak sa objaví problém s hrou, ktorý je pokrytý zárukou v rámci 90 dní, vráťte ju dodávateľovi s kópiou originálneho dokladu o kúpe. Váš dodávateľ v tomto prípade a) opraví alebo vymení hru bez poplatku, alebo b) vráti kúpnu cenu. Na akúkoľvek vymenenú hru sa bude vzťahovať pôvodná záručná lehota, alebo lehota 30 dní od jej prijímu, podľa toho, čo je dlhšie. Za mieru primeranej opatrnosti, ktorú vynaložíte, aby ste sa vyhli poškodeniu, nenesie spoločnosť Microsoft žiadnu zodpovednosť.

Zákonné práva

Môžete mať zákonné práva voči svojmu dodávateľovi, tieto sa ale nedotýkajú obmedzenej záruky, ktorú poskytute spoločnosť Microsoft. AK STE SI NEZAKÚPILI HRU PRE VAŠE OSOBNÉ POUŽITIE (T. J. AK SA NESPRÁVATE AKO ZÁKAZNÍK) Nasledujúce podmienky platia v maximálnom rozsahu prípustnom príslušnými zákonmi.

Žiadne iné záruky

Spoločnosť a jej dodávateľa sa zriekajú akýchkoľvek iných záruk a podmienok, buď vyhlásených, alebo implikovaných, s ohľadom na hru a priloženú príručku.

Obmedzenie zodpovednosti

Ani spoločnosť Microsoft, ani jej dodávateľa nie sú zodpovední za akékoľvek poškodenia vzniknuté akýmkoľvek spôsobom v dôsledku použitia hry alebo nemožnosti použiť hru alebo v akejkoľvek súvislosti s použitím hry alebo nemožnosťou použiť hru, aj keby boli spoločnosť Microsoft alebo akýkoľvek dodávateľ upozornení na možnosť takých poškodení. V každom prípade spoločnosť Microsoft a jej dodávateľa zodpovedajú len do čiastky zaplatenej za hru.

Ak máte otázky ohľadne tejto záruky, kontaktujte dodávateľa alebo spoločnosť Microsoft:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Ireland (Írsko)



Figyelmeztetés Kérjük, olvassa el figyelmesen az Xbox 360 használati utasítását, mielőtt használatba veszi a játékot. Az útmutató fontos biztonsági és egészségügyi információkat tartalmaz. Kérjük, hogy tartsa be az alábbi irányelveket a játék során. Garanciával kapcsolatos tudnivalókról a www.xbox.com/support oldalon olvashat, vagy hívja az Xbox vevőszolgálatát.

Fontos egészségügyi figyelmeztetés a videojátékokról

Fotoszenzitív epilepsziás roham

Az emberek nagyon kis százaléka hajlamos lehet fényvillanások, fényeffektusok kiváltotta epilepsziás roham megjelenésére. Még olyanokban is, akik korábban nem szenvedtek el ilyen rohamot, elképzelhető olyan nem diagnosztizált állapot, amelynek következtében a képernyő villanó fényei fotoszenzitív epilepsziás rohamot válthatnak ki.

Ezek a rohamoknak különböző tünetekkel járhatnak: előfordulhat szédülés, látás változás, szem- vagy arcizom rángás, kezek-lábak görcse vagy rángása, dezorientáció, zavartság, pillanatnyi tudatvesztés. A rohamok eszméletvesztéshez vagy rángógörcshöz vezethetnek; ennek következménye lehet elesés, illetve az ezt követő tárgyakba ütközés okozta sérülés.

Azonnal hagyja abba a játékot és forduljon orvoshoz, ha ezeknek a tüneteknek bármelyikét tapasztalja. Szülőként gondoljon erre, és kérdezze meg gyermekeit a fent említett tünetek esetleges megjelenéséről – gyermekek és tinédzserek érzékenyebbek ezekre a rohamokra a felnőtteknél.

A fotoszenzitív epilepsziás rohamok kockázata tovább csökkenthető a következő óvintézkedésekkel: üljön messzebb a képernyőtől; inkább kisebb méretű képernyőt használjon; játsszon jól megvilágított szobában; ne játsszon, ha álmos vagy fáradt.

Ha Önnek vagy rokonának volt már epilepsziás rohama, konzultáljon orvosával, mielőtt játszani kezd!

Mi az a PEGI-rendszer?

A PEGI korcsoportrendszerének célja, hogy megóvja a fiatalabbakat a nem az ő korcsoportjukhoz illő játékoktól. FELHÍVJUK A FIGYELMET, hogy ez nem a játékok nehézségét osztályozó rendszer. A két részből álló PEGI lehetővé teszi a szülők és mindazok számára, akik gyermekeknek videojátékot vásárolnak, hogy a megcélzott játékos korának megfelelően választhassanak. Az első rész a kategóriát jelöli:

3+

7+

12+

16+

18+

A második rész a játékban előforduló tartalom típusát jelzi. A játéktól függően akár több ilyen ikon is szerepelhet. A játék kategóriába sorolása a tartalom intenzitását jelzi. Az előforduló ikonok:



ERŐSZAK

DURVA
NYELVEZETFÉLELMKELTŐ
ELEMOKSZEXUÁLIS
TARTALOM

KÁBITÓSZER



DISZKRIMINÁCIÓ

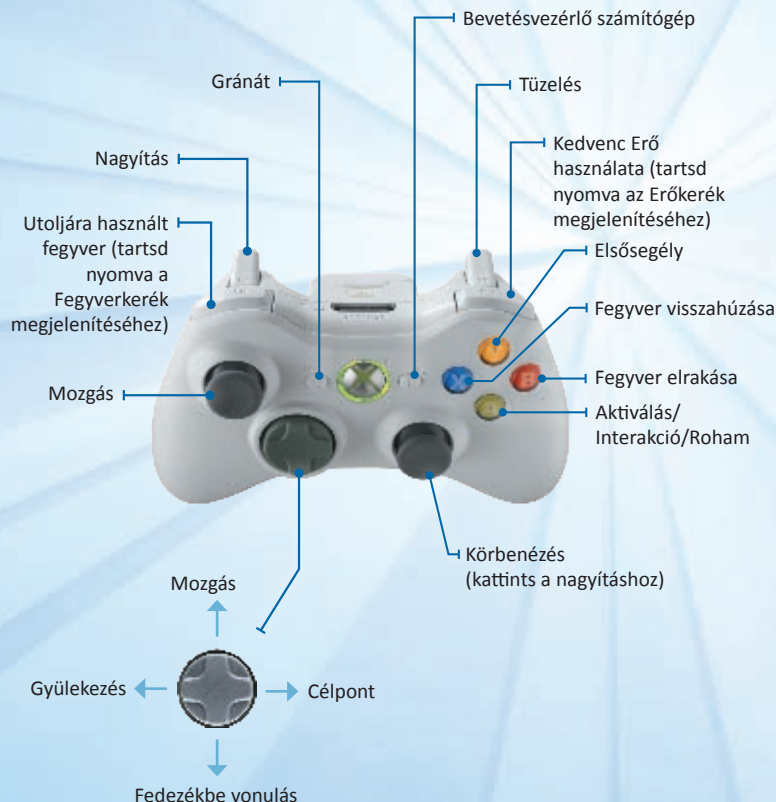


SZERENCSEJÁTÉK

PEGI
ONLINE
pegionline.eu

További információ: <http://www.pegi.info> és pegionline.eu

IRÁNYÍTÁS





Társalgás

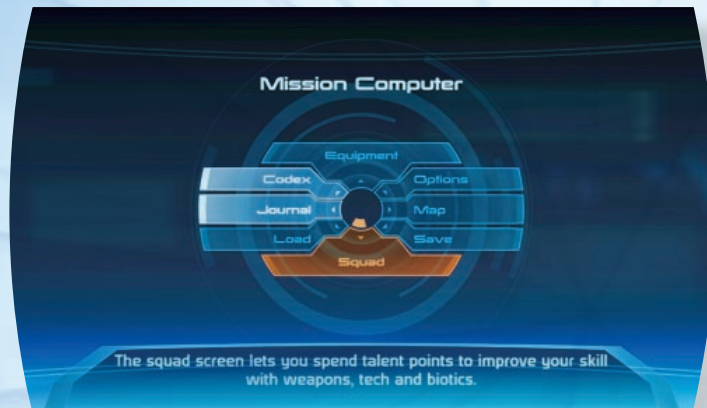
A Mass Effect című játékban található animált, a játékos által befolyásolható párbeszéderek segítenek abban, hogy finomhangold karaktered és a történetet a képernyő alján található Párbeszédkerék segítségével.

A kerék bal oldalán látható lehetőségeket választva elmélyülhetsz a beszélgetésben, míg a jobb oldaliak segítenek hamar befejezni az eszmecserét.

A kerék felső részén olyan döntéseket hozhatsz, melyek az Eszmény utat erősítik, vagyis karaktered ekkor önzetlen, a csapat érdekeit szem előtt tartó választásokat tesz. A kerék alja általában a Renegát útnak felel meg, vagyis, karaktered ekkor inkább az ellenséges és agresszív mentalitást képviseli.

Ha a Képesség pontjaidat Vonzerőre és Megfélemlítésre költöd, új lehetőségek jelennek meg a kerék bal oldalán, amelyek hasznodra válhatnak a beszélgetések során. A Vonzerő lehetőségek kék színnel vannak jelölve, míg a Megfélemlítés lehetőségek piros színnel.

A **I** karral választhatod ki a kívánt reakciót, az **A** gombbal pedig megtekintheted élőben. Amint a kerék feltűnik, megadhatod a választod. A karaktered a kívánt sort a megfelelő pillanatban fogja elmondani. Az **X** gombbal megszakíthatod a beszélgetést, vagy átugorhatsz egy-egy sort.



A **START** gombbal jelenítheted meg a Bevetésvezérlő számítógép képernyőt. A **I** karral választhatod ki a képernyő megfelelő részét, az **A** gombbal pedig végrehajthatod a parancsot. Ha egy területen frissítés történt, az villogni fog.

A Bevetésvezérlő számítógép az alábbi információkba enged betekintést:

- **Felszerelés (Equipment)** – Az éppen használt fegyverek, páncélok, és más felszerelési tárgyak megtekintése, új felszerelés használatba vétele.
- **Beállítások (Options)** – Játékmenet, irányítás, grafika, hang, és más beállítások. Jónéhány beállítás hatással lehet a játék nehézségi szintjére és kinézetére; győződj meg róla, hogy minden lehetőséget áttanulmányoztál.
- **Térkép (Map)** – Az aktuális tartózkodási hely és a fontosabb helyek megjelenítése.
- **Mentés (Save)** – Az aktuális játék elmentése.
- **Csapat (Squad)** – A csapattagok és a saját statisztikák megtekintése.
- **Betöltés (Load)** – Az elmentett és az automatikusan elmentett játékok betöltése.
- **Napló (Journal)** – Az aktuális és a legutóbbi feladatok megjelenítése.
- **Kódex (Codex)** – Minden a Mass Effect univerzumból.

A Mass Effect harcrendszere precíz döntéseket kíván.

A fegyvered előhúzásához használd az **X** gombot, a fegyvered elrakásához pedig a **B** gombot.

Ha ki szeretnéd cserélni a fegyvered egy csapattársaddal, nyomd meg, és tartsd lenyomva a **LB** gombot, és válaszd ki a megfelelő fegyvert. A **L** karral kijelölöd, a **A** gombbal pedig véglegesíted a kiválasztást. A **LB** felengedése után a játék folytatódik.

A speciális képességek más csapattagokon használatához nyomd le és tartsd nyomva a **RB** gombot.

A **L** karral kijelölöd, a **A** gombbal pedig véglegesíted a kiválasztást. Minden csapattag esetében egy képesség lehet aktív.

Csapatparancsok

Harcéri parancsokat a **O** gombbal adhatsz társaidnak:

- Az **O** gombbal a megcélzott helyre küldheted a csapatot.
- Az **O** gombbal utasíthatod őket, hogy vonuljanak fedezékbe.
- Az **O** gombbal utasíthatod őket, hogy egy adott ellenfelet támadjanak.
- Az **O** gombbal magadhoz hívhatod őket, és utasíthatod a csapatod tagjait, hogy kövessenek.



A HUD (taktikai kijelző) elemei:

- 1 **Célkereszt** – Becélozza a szóba jöhető célpontokat a környezetben. Az ellenségeket pirossal, az ártalmatlan egységeket kékkel jelöli. Harci veszélyeket narancssárgával jelez.
- 2 **Csapat Státusz** – A csapat életerejét és a pajzsok állapotát mutatja. Tovább megjeleníti a csapat mozgási státuszát.
- 3 **Radar** – A támadási hatókörben lévő ellenségeket jelzi. A térképen lévő jelzéseket is mutatja.
- 4 **Kiválasztás** – Megjeleníti a kijelölt objektum tulajdonságait, és az **A** gomb megnyomására értékelést is ad.

A harcrendszer igen aprólékos beállításokat engedélyez, a mozgás, a döntések és a kamera mozgás terén. A főbb jellemzők:

Célzás: Az **R** karral váltogathatod a célpontokat. A képességeid és a fegyvereid mind az új célpontra fog irányulni.

Célzás segítség: A célzás segítség ikon mindig felhívja a figyelmedet a legközelebbi ellenségre. A **L** gomb segítségével rá is közelíthetsz, így növelve a fegyvered pontosságát. (A fegyverek használatában jártasságot szerezhetsz a Képesség pontok felhasználásával.)

Pontosság: A fegyverek használata időről-időre csökkenti azok pontosságát. Azonban minél gyakorlottabb vagy egy fegyver használatában, annál tovább megmarad a pontosság.

A pontosság az alábbi módokon csökken:

- **Visszarúgás** – A fegyverek elsütése visszarúgást eredményez, mely csökkenti a lövések pontosságát.
- **Kifáradás** – A sprintelés egy idő után kimerüléshez vezet. (Az **A** gombbal tudsz sprintelni vagy rohmozni.)



FEGYVER KERÉK

Fegyver Kerék: A képességek használatához nyomd le és tartsd nyomva a **RB** gombot, így megjelenik a Fegyver Kerék.

Az **L** karral böngészhetsz a képességek között. Az **A** gombbal kiválaszthatod a kívánt képességet, mely ezután aktiválódik.

A térkép képességet az **X** gombbal jelenítheted meg, majd a **RB** gombbal kilöheted.

Az **R** karral kijelölheted a világ egy részét, így irányíthatod a cselekvéseidet. Minden csapattagnak külön parancsokat adhatsz.

A **RB** gomb felengedésével az akció végrehajtódik.

A Mako egy harci jármű. Téged és a csapatodat szállítja a csatába, ahol aztán fedezéket és támogatást is nyújt.

Ha csapatoddal együtt be szeretnél mászni a Makoba, jelöld ki, és nyomd le az **A** gombot.

Az **L** karral vezetheted a járművet, az **R** karral pedig változtathatod a nézetet.

A **A** gombbal a keményebb terepeken is haladhatsz, vagy kikerülheted az ellenséges tüzet.

A **LT** segítségével zoomolhatsz fegyver kamera módban, **RB** -vel az ágyúval, **RT** -el a gépfegyverrel tüzelhetsz.

A Mako elhagyása előtt keress egy biztonságos helyszínt, és nyomd le a **B**-t.

Győződj meg a kilépés veszélyeiről, mivel ellenséges környezetben nem fogod sokáig húzni.

A jelen dokumentumban szereplő információk, így az URL-címek és más internetes oldalak hivatkozásai, előzetes értesítés nélkül megváltozhatnak. Hacsak más információ nincs megadva, akkor a cégek, szervezetek, termékek, tartománynevek, e-mail címek, logók, személyek, helyek és leírt esetek kitaláltak, nincsenek kapcsolatban semmilyen valós céggel, szervezettel, termékkel, tartománnyal, e-mail címmel, logóval, személlyel, hellyel vagy tervezett vagy feltételezett esettel. Az összes alkalmazható szerzői jognak való megfelelés biztosítása a felhasználó felelőssége. A szerzői jog korlátozása nélkül ennek a dokumentumnak egyetlen részlete sem másolható, tárolható vagy helyezhető el adattároló rendszerben, és nem továbbítható semmilyen módon és semmilyen eszközzel (elektronikus, mechanikus, fényképeszeti, adattróglító vagy más berendezéssel), illetve bármilyen célból a Microsoft Corporation kifejezett írásos hozzájárulása nélkül.

A Microsoft és a BioWare Corp. rendelkezhet szabadalmakkal, szabadalmazott alkalmazásokkal, védjegyekkel, szerzői jogokkal vagy más szellemi tulajdonnal, amelyek védelmére ez a dokumentum hivatott. A Microsoft és BioWare Corp. által írásban pontosan meghatározott licencmegállapodásban foglaltak kivételével ezen dokumentumok nem adnak semmilyen jogosultságot ezekre a szabadalmakra, védjegyekre, szerzői jogokra vagy más szellemi termékekre.

A szóban forgó cégek és az említett termékek nevei saját tulajdonosaik védjegyei lehetnek.

A jogosulatlan másolás, módosítás, terjesztés, nyilvános bemutatás, bérbe adás, fogadás és a másolásvédelem megkerülése szigorúan tilos.

A Microsoft Corporation megbízásából fejlesztette a BioWare Corp.

Mass Effect, Copyright 2003-2007 BioWare Corp. Minden jog fenntartva. BioWare Corp., a BioWare Corp. logó, BioWare, a BioWare logó, Mass Effect, és a Mass Effect logó a BioWare Corp. védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban.

Egyes résztelemek © 2007 Microsoft Corporation. Minden jog fenntartva. Microsoft, a Microsoft Game Studios logó, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, és Xbox logók a Microsoft cégcsoport védjegyei.

Unreal® Engine, Copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. Minden jog fenntartva. Unreal® az Epic Games, Inc. bejegyzett védjegye.

Egyes résztelemek © 2007 Scaleform Corporation.

Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT™): Copyright © Creative Technology Ltd.

ISACT a Creative Technology Ltd védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban.

Gyártva a Dolby Laboratories licenszei alapján.



Bink Video került felhasználásra. © Copyright 1997-2007 RAD Game Tools, Inc.

Jótállás az Xbox játékszoftverre („Játék”)

Jótállás

A Microsoft Corporation („Microsoft”) első fizetési dátumtól számított 90 napos időtartamon belül garantálja, hogy a játék alapvetően a mellékelt kézikönyvben leírtaknak megfelelően működik. Ez a jótállás megszűnik minden olyan, a játékkal kapcsolatos probléma esetén, amely balesettel, helytelen használattal, vírussal vagy helytelen alkalmazással függ össze. A Microsoft nem ad más jótállást vagy ígéretet a játékkal kapcsolatban.

Jogorvoslás

Ha 90 napon belül problémát észlel a jelen jótállás hatálya alá tartozó játékkal kapcsolatban, vigye vissza a kereskedőhöz az eredeti vásárlást igazoló bizonylattal együtt. A kereskedő a feltételek szerint (a) díjmentesen megjavíttatja vagy kicseréli a játékot, vagy (b) visszaadja a vételárat. A kicserélt játékra az eredeti jótállási időből fennmaradó ideig, illetve az átadástól számított 30 napig vonatkozik a jótállás, attól függően, hogy melyik a hosszabb. Amennyiben bizonyos mértékig elkerülhető lett volna a károsodás, a Microsoft nem köteles felelni a teljes kárért.

Törvényes jogok

A kereskedővel szemben esetlegesen fennálló törvényes jogait a Microsoft korlátozott jótállása nem befolyásolja. HA ÖN NEM SAJÁT HASZNÁLATRA VÁSÁROLTA MEG A JÁTÉKOT (VAGYIS HA NEM ÖN A VÉGELHASZNÁLÓ). A következő feltételek az alkalmazható törvények által megengedett legnagyobb mértékben érvényesek.

Egyéb garanciák

A Microsoft és szállítói semmilyen más – akár kifejezett, akár beleértett – jótállást és feltételt nem fogadnak el a játékra és a mellékelt kézikönyvre vonatkozóan.

Felelősség korlátozása

Sem a Microsoft, sem a szállítói nem felelősek a Játék nem rendeltetésszerű használatából adódó károkért, még akkor sem, ha a Microsoftot vagy bármelyik szállítóját tájékoztatták az ilyen károkkal kapcsolatos lehetőségekről. Ilyen esetekben a Microsoft és szállítóinak teljes felelőssége a játékért ténylegesen kifizetett összeg nagyságára korlátozódik.

Ezen jótállásra vonatkozó kérdésekkel kapcsolatosan vegye fel a kapcsolatot a kereskedővel vagy a Microsofttal:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Ireland (Írország)



ВНИМАНИЕ! Перед началом игры прочитайте сведения о мерах безопасности в руководстве для приставки Xbox 360 и руководствах для внешних устройств. Сохраните все руководства для обращения в будущем. С руководствами можно также ознакомиться на веб-узле www.xbox.com/support или в службе поддержки клиентов Xbox.

Предупреждение о возможном вреде для здоровья при игре в видеоигры

Эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету

Небольшой процент людей подвержен припадкам от воздействия визуальных эффектов, например мерцающего света или изображений, которые могут появляться в видеоиграх. Люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут не знать о своей болезни, которая может спровоцировать эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету.

Симптомы этих приступов могут быть различными. К ним относятся: головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации, спутанность либо кратковременное помутнение сознания. Припадки также могут сопровождаться потерей сознания или конвульсиями, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму.

Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены таким приступам, чем взрослые. Риск возникновения эпилептических припадков, связанных с повышенной чувствительностью к свету, можно снизить, если принять следующие меры: сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть в сонном или усталом состоянии.

Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

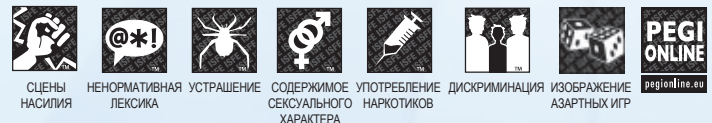
Рейтинговая система PEGI и руководство действуют исключительно в странах, в которых приняты соответствующие законы.

Что представляет собой система PEGI?

Рейтинговая система PEGI предназначена для классификации видеоигр, что позволяет защитить детей младшего возраста от непредназначенных для них игр. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: это не имеет ничего общего с уровнем сложности игр. Система PEGI состоит из двух элементов и позволяет родителям и покупателям детских видеоигр осознанно подходить к выбору игр, соответствующих возрасту детей. Первым элементом является возрастной рейтинг:



Вторым элементом являются значки, которые обозначают тип содержимого игры. Количество таких значков на упаковке зависит от игры. Возрастной рейтинг игры отражает степень данного содержимого. Существуют следующие значки:



Дополнительные сведения см. на веб-узле <http://www.pegi.info> и pegionline.eu



Диалоги

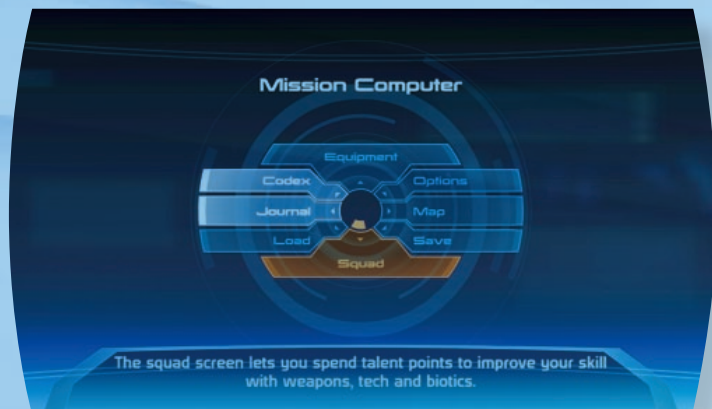
Система нелинейных анимированных диалогов игры Mass Effect позволит вам точно выбирать реакции вашего персонажа и определять ход игры, используя колесо диалогов в нижней части экрана.

Выбор на колесе слева позволит вам получить детальную информацию, тогда как выбор справа ускорит завершение диалога.

Выбор сверху соответствует Образцовому пути, в котором ваш персонаж принимает самоотверженные решения и помогает окружающим. Выбор снизу соответствует пути Ренегата, в котором ваш персонаж ведет себя более агрессивно и враждебно.

Когда вы потратите полученные Talent points (Очки умений) на такие навыки, как Charm (Обаяние) и Intimidate (Запугивание), на левой стороне колеса появятся новые варианты фраз, которые впоследствии могут повлиять на результаты диалога. Очаровывающие фразы выделены синим текстом. Угрожающие фразы выделены красным.

Выбор ответа осуществляется кнопкой **1** после чего следует нажать кнопку **A** для просмотра анимационной вставки. Как только колесо диалога появится на экране, вы сможете выбрать вариант ответа. Ваш персонаж произносит свои фразы в определенные моменты диалога. Кнопка **X** служит для прерывания или пропуска фразы.



Для отображения бортового компьютера нажмите . Используйте кнопку для выбора области дисплея, после чего нажмите кнопку для подтверждения выбора. Раздел, информация в котором была обновлена, начнет мерцать.

Бортовой компьютер предоставляет доступ к такой информации, как:

- **Equipment (Оборудование)** – Отображает оружие, броню и прочие предметы, экипированные в данный момент, а также возможности по экипировке новых предметов.
- **Options (Настройки)** – В этом разделе вы сможете поменять настройки управления, графики, звука и прочих элементов игры. Многие настройки влияют на сложность, а также на визуальное качество игры. Не забудьте ознакомиться со всеми настройками.
- **Map (Карта)** – Отображает ваше текущее местоположение, а также местоположение всех важных точек на карте.
- **Save (Сохранение игры)** – Сохранение игры в текущем месте и состоянии.
- **Squad (Отделение)** – Отображает статистику членов вашего отделения и вас.
- **Load (Загрузка игры)** – Этот раздел позволяет загрузить автосохранение или сохраненную ранее игру.
- **Journal (Бортовой журнал)** – Показывает новые и текущие задачи.
- **Codex (Кодекс)** – В данном разделе вы сможете узнать все о вселенной Mass Effect.

Боевая система игры Mass Effect обладает четким управлением и возможностью продуманного принятия решений.

Нажмите , чтобы достать оружие. Для того чтобы убрать оружие нажмите .

Для просмотра и смены доступных видов оружия любого из членов отделения нажмите и удерживайте . Используйте кнопку для выбора области дисплея, после чего нажмите кнопку для подтверждения выбора. Отожмите для возвращения в игру.

Для использования специальных способностей членов отделения нажмите и удерживайте .

Нажмите для выделения специальной способности, а затем для подтверждения выбора. Каждый из членов отделения может иметь одну активированную специальную способность.

Управление отделением

Используйте , чтобы отдать приказ отделению на поле битвы:

- Нажмите , чтобы приказать отделению двигаться в указанный район.
- Нажмите , чтобы приказать отделению отступить в укрытие.
- Нажмите , чтобы приказать отделению атаковать указанного врага.
- Нажмите , чтобы приказать отделению передислоцироваться на вашу позицию, после чего следовать за вами.



Элементы интерфейса включают в себя:

- 1 **Target Reticle (Прицельная сетка)** – Прицеливание по объектам окружающего пространства. Враги подсвечены красным, дружественные объекты синим. Военная угроза подсвечена оранжевым цветом.
- 2 **Party Status Bar (Шкала статуса отделения)** – Отображение здоровья и защиты отделения в реальном времени. Также отображает статус перемещений отделения.
- 3 **Radar (Радар)** – Отображает врагов, находящихся в зоне поражения. Также отображает выделенные точки основной карты в игре.
- 4 **Selection Bar (Шкала выбора)** – Отображает имена выделенных предметов и результаты использования кнопки **A**.

Боевая система позволяет точно управлять движениями, принимать решения и настраивать позицию камеры. Основные функции включают в себя:

Прицеливание: Используйте **R** для перемещения сетки прицеливания. Навыки и оружейный огонь отображаются по центру сетки.

Автоприцеливание: Иконка автоприцеливания показывает врага находящегося в непосредственной близости от сетки прицеливания. Потяните **L** для приближения изображения в сетке, это увеличит точность стрельбы оружия, владению которым вы уже обучились. (Вы можете улучшить навык владения оружием, использовав Talent points (очки умений) в данном классе оружия.)

Точность: Непрерывная стрельба постепенно уменьшает точность попаданий. Однако чем выше ваш навык в определенном типе оружия, тем дольше и точнее вы будете стрелять без каких-либо помех.

Падение точности:

- **Отдача** – При стрельбе из оружия производится отдача, также влияющая на точность прицеливания.
- **Усталость** – Бег часто приводит к усталости. (Нажмите **A** для бега или штурма врага.)



POWER WHEEL (КОЛЕСО СИЛЫ):

Power Wheel (Колесо силы): Для получения доступа и использования навыков нажмите и удерживайте **RB**. Это действие отобразит Колесо силы.

Используйте **L** для просмотра навыков для всех членов отделения. Выберите навык, после чего нажмите **A**, чтобы поставить его в очередь действий.

Вы также можете нажать **X**, чтобы привязать кнопку к навыку. Щелкните **RB** для его активации.

Используйте **R** для указания точки в пространстве и направления действия. Каждому члену отделения можно назначить одно действие.

Отпустите **RB** для инициации действия и применения навыка.

«Мако» - это боевая машина пехоты (БМП), также известная как вездеход. Она не только отвечает за доставку вас и вашего отделения на поле боя, но также осуществляет огневую поддержку и прикрытие.

Чтобы погрузиться на «Мако», выберите его и нажмите **A**.

Используйте **L** для перемещения «Мако», а движение **R** для управления камерой.

Нажмите **A**, чтобы перепрыгнуть через препятствие на дороге или увернуться от вражеского огня.

Нажмите **L** для приближения оружейной камеры: **RB** отвечает за стрельбу из пушки, а **RT** за стрельбу из пулемета.

Чтобы покинуть «Мако», найдите спокойное ровное место и нажмите **B**.

Перед тем как покинуть транспортное средство стоит проверить уровень заражения. Время, в течение которого вы можете находиться в зараженной атмосфере, ограничено.

Сведения, содержащиеся в настоящем документе, в том числе URL-адреса и другие ссылки на веб-узлы в Интернете, могут быть изменены без предварительного уведомления. Если не указано иное, все примеры компаний, организаций, продуктов, доменных имен, адресов электронной почты, логотипов, имен людей, мест и событий, упоминаемые в настоящем документе, являются вымышленными и не имеют никакого отношения к реальным компаниям, организациям, продуктам, доменным именам, адресам электронной почты, логотипам, людям, местам и событиями или не должны подразумеваться под таковыми. Ответственность за соблюдение всех применяемых законов об авторском праве лежит на пользователе. Без нарушения закона об авторских правах ни одна часть этого документа не может быть воспроизведена, сохранена или размещена в поисковых системах или передана в любой форме или любыми способами (электронными, механическими, фотокопированием, записью и др.) или использование в других целях без явного письменного согласия корпорации Майкрософт.

Корпорация Майкрософт и корпорация BioWare Corp. могут иметь патенты, заявки на патенты, товарные знаки, авторские права или права на другую интеллектуальную собственность, касающиеся продуктов, описанных в данном документе. Распространение этого документа не дает лицензию на использование патентов, товарных знаков, авторских прав или другой интеллектуальной собственности, кроме случаев, явно указанных в лицензионном соглашении корпорации Майкрософт и корпорации BioWare Corp.

Имена компаний и названия продуктов, упоминаемые в настоящем документе, могут быть товарными знаками соответствующих владельцев.

Несанкционированное копирование, анализ, передача, использование для публичных выступлений, сдача в аренду, прокат данного оборудования или обход защиты от копирования строго запрещены.

Разработано корпорацией BioWare Corp. для корпорации Майкрософт.

Mass Effect, 2003-2007 все права защищены, корпорация BioWare Corp. Все права защищены. Корпорация BioWare Corp., эмблема корпорации BioWare Corp., BioWare, эмблема BioWare, Mass Effect, а также эмблема Mass Effect являются зарегистрированными торговыми марками корпорации BioWare Corp. в США и других странах.

© 2007 Корпорация Майкрософт. Все права защищены.


Microsoft, эмблема Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox, являются охраняемыми товарными знаками корпорации Майкрософт.

Unreal® Engine, Epic Games, Inc, 1998-2007 все права защищены. Эмблема Unreal® является охраняемым товарным знаком компании Epic Games, Inc.

© 2007 Корпорация Scaleform. Все права защищены.

Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT™): Все права защищены © Creative Technology Ltd. ISACT является охраняемым товарным знаком компании Creative Technology Ltd в США и других странах.

Изготовлено по лицензии компании Dolby Laboratories.

 При использовании технологии Bink Video. © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. © 1997-2007 RAD Game Tools, Inc., Все права защищены.

EXPAND YOUR UNIVERSE ONLINE!

Do you want to explore the farthest regions of the Mass Effect universe? Do you seek out fellow Spectre agents? Do you need a place to discuss your ideas about the state of the galaxy? Then join the official BioWare® Mass Effect community!

Sign up for a BioWare account and activate it to gain access to special content, post on selected forums, communicate with the Mass Effect development team, contribute special content, gain recognition for your work, message other members, and be a part of one of the hottest communities around.

Get the opt-in BioWare Community Newsletter, new game announcements and updates, breaking news, and more!

www.masseffect.com



TECHNICAL SUPPORT

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki termékátmogató; Služby produktovje podpory; Службы поддержки продуктов

**TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the web at www.xbox.com